COMPUTER GAMES®

nº3

поглед отвътре

Alone in the Dark 3

преглед

Colonization

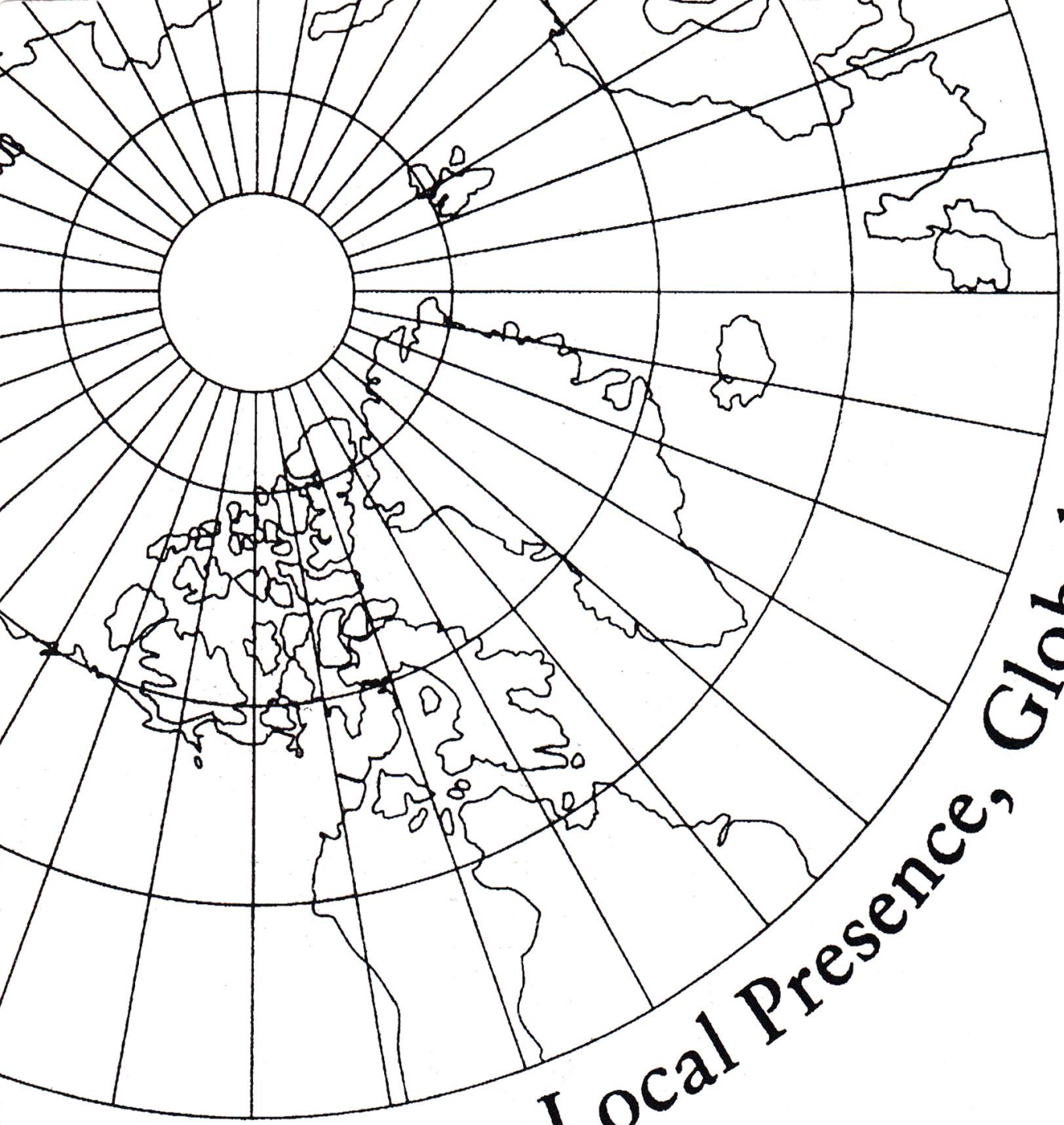
Stonekeep

Master of Magic

специална игра

TIME PARK

СПЕЦИАЛИЗИРАНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ



Local Presence, Global Power

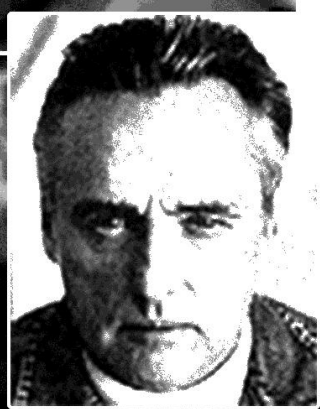
TRAVEL

Wagonlit

10 Legue Str.
1000 Sofia
Bulgaria
Tel (359-2) 878616
(359-2) 873452
Fax (359-2) 658215
Tlx 22482 wali bg

HELL - ЕДИН КИБЕРПЪНК ТРИЛЪР

Кой би се справил по-добре с ролята на побъркания тип в "Hell" от Денис Хопър? Той е играл някои от най-садистичните психопати, които са виждани някога в киното: Франк от "Синьо кадифе", полицая маниак от "Скорост". Списъкът може да бъде продължен. "Hell" е първият интерактивен проект, в който участва и Хопър. Най-близкият му контакт с компютърния свят досега беше ролята му в филма "Super Mario Brothers".



"Hell" е приключенска игра с чудесни 3D графики и видео откъси, които пресъздават един мрачен свят в стил киберпънк. Темата на играта е близка до тази на предишното произвдение на Take-2 "Bloodnet". Впускайки се в света на "Hell" вие ще се насладите на огромно количество загадки за решаване и на голямо разнообразие от оръжия, които ще ви послужат добре в борбата срещу злите сили. Действието се развива в недалечно бъдеще, 2094г. когато властва режим, наричащ себе си "Ръката Господна". Вашият герой е бивш правителствен следовател, обвинен в престъпления срещу властта, и макар че е невинен правителствените агенти се опитват да го премахнат. Носят се слухове, че те са открили ключовете от ада и от там са се сдобили с неограничени сатанински сили. Вашата цел е да си пробиете път през подземния свят в отчаян опит да спасите Земята от господството на Хадес.

Очаквайте в един от следващите броеве преглед на играта. **CG**

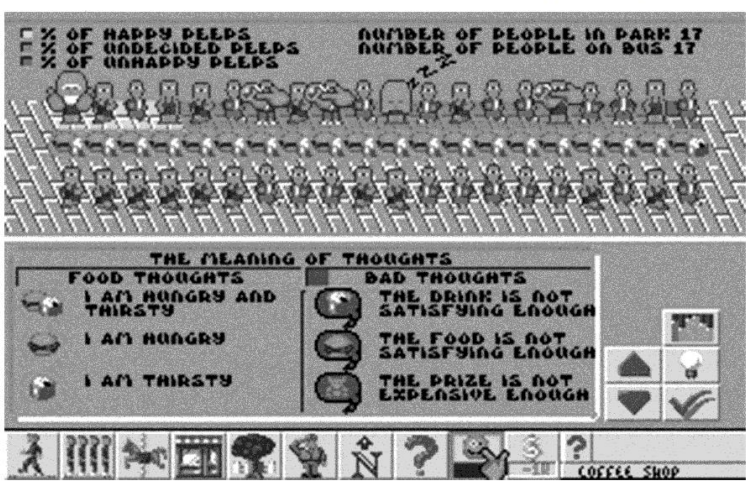
theme PARK

Искате ли да станете собственик на увеселителен парк?

Целта е да построите увеселителен парк по подобие на ТДисниленд У и да съумеете да се справите с хаоса от проблеми, които изникват пред вас.

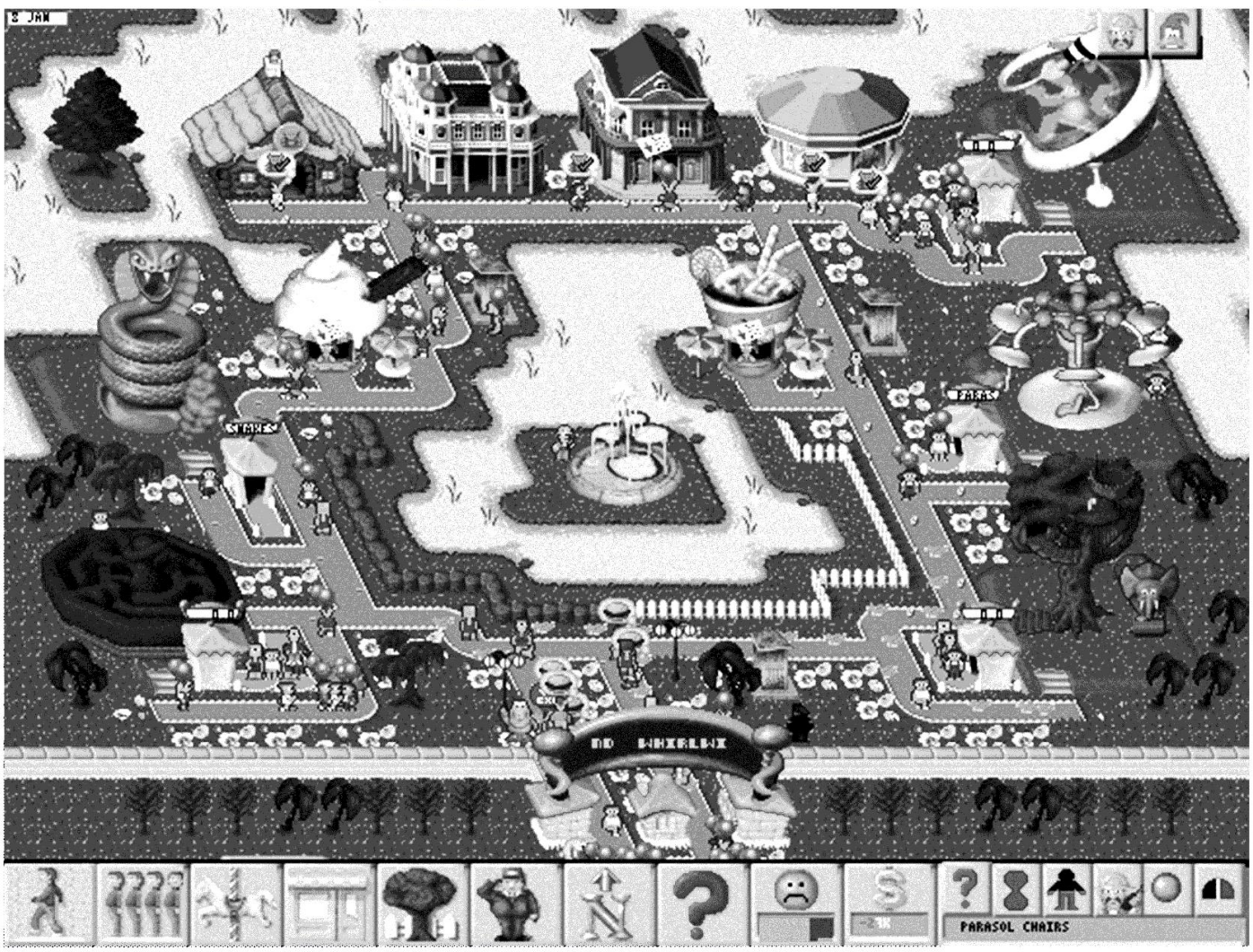
Американската софтуерна къща Bullfrog (наскоро вече част от Electronic Arts) е добре позната и у нас. Игри като Populous 1 и 2, Power Monger и Syndicate несъмнено са се харесали на мнозина играчи. Те са създадени много професионално, интерфейсът е удобен и практичен, а графиката е чудесна. Новата им игра от серията "Designer's Series" - Theme Park е не по малко завладяваща от предишната. Идеята е много проста, но е реализирана блестящо. Целта е да построите увеселителен парк по подобие на "Дисниленд" и да съумеете да се справите с хаоса от проблеми, които изникват пред вас. Започвате като млад инвеститор с малко пари, но с големи амби-

▼ *Тук разбирате дали децата в парка са доволни, както и от какво се нуждаят.*

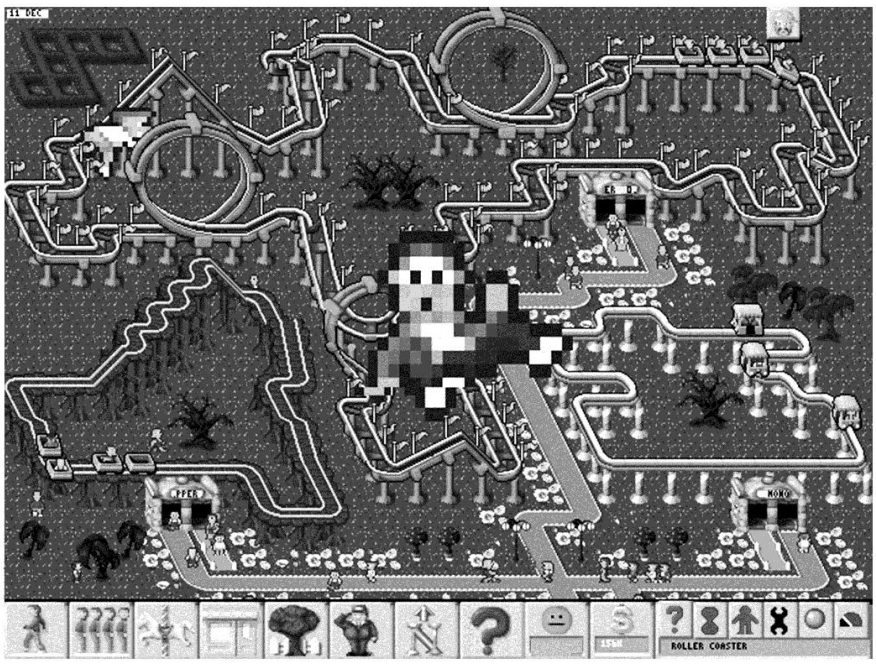


ции. Имате право да избирате между 40 възможни места по света, къде да построите вашия "парк на мечтите". Изборът ви всъщност до голяма степен е предопределен, защото с парите, с които разполагате можете да започнете само в Англия. Всяко от местата има своите особености: например в Калифорния има много посетители, но пък таксите за земите и инфлацията са доста високи, в Антарктида таксите и данъците са нищожни, но пък хората са твърде малко. Независимо от избора на място, паркът трябва да има едни и същи размери. Като начало имате голямо петно земя, оградено от висок зид и спирка за автобус, който докарва и откарва посетителите. Оттук нататък само вие решавате какво да правите със средствата си. Дните минават буквално за няколко секунди, а от ден да ден се покачват таксите, разходите и изискванията на всич-

▼ *Това е един добре функциониращ парк, който вече е преминал през повечето препятствия.*

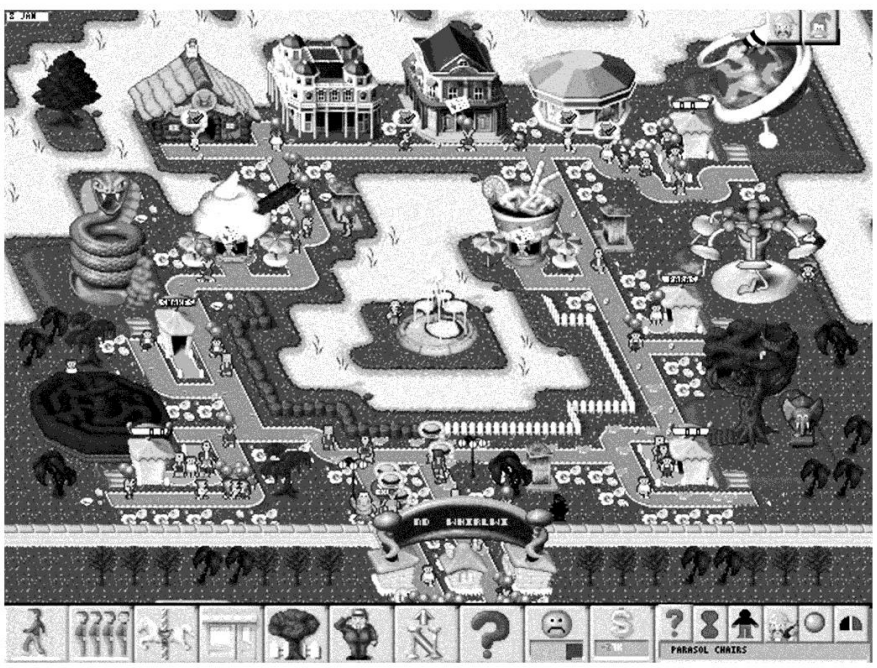


ки посетители, защото вие не сте единствен в света. До 39 инвеститори се опитват да ви премахнат с позволени и непозволени средства. Конкуренцията се опитва да ви измести, като строи по-хубави паркове от вашия, практичните инвеститори просто изкупуват акциите ви, други пък прибягват към услугите на мафията.



▲ *Сами трябва да прецените кои от атракциите са посещавани и да произвеждате повече от тях.*

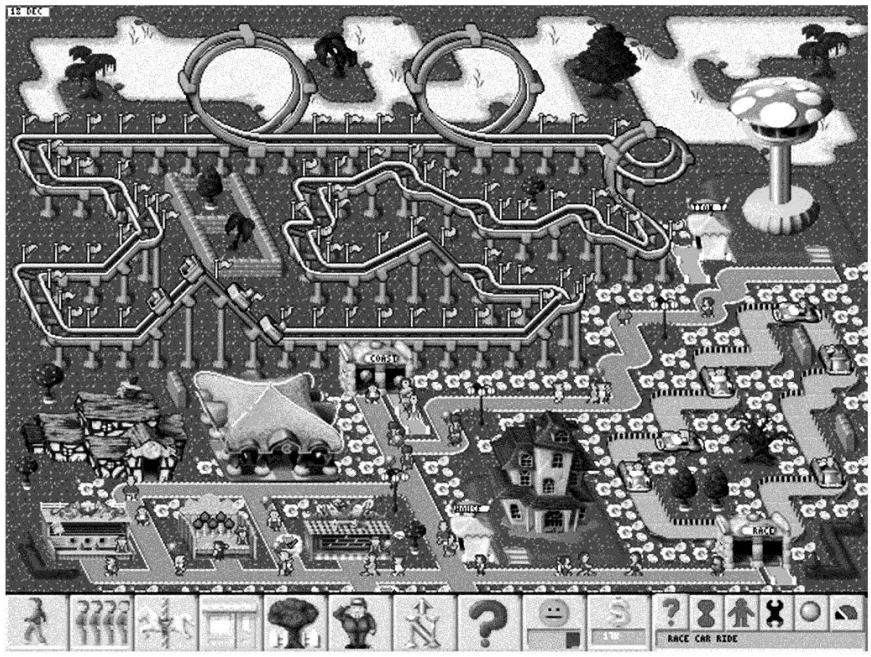
В началото разполагате само с няколко атракции и някои будки. За щастие имате и лаборатория, чиято единствена цел е да ви снабдява с нови и нови атракции, магазинчета, да обучава персонала, да създава нови украси за парка. Но всичко това се заплаща. След много години, когато сте натрупали опит, ще имате възможност да построите различни ресторанти, влакчета на ужасите, водно влакче и др. Повечето от атракциите изискват точно оразмерено пространство, но за някои ще можете да го определяте сами. Например при влакчето на ужасите можете сами да измислите всеки елемент, включително и лупингите. В началото можете да играете един от трите различни варианта: Sand Box - при който не е нужно да се интересувате от подробностите (откриване, акции, склад) и рядко трябва да използвате парите си. При Simulation снабдявате парка със складове, бира, картофи и т.н. Лабораторията е директно под ваш контрол, но без тлъсти чекове не можете да се радвате на нови атракции. В Bussines - варианта се включва и играта на борсата. Премахването на конкуренти става чрез изкупуване на акциите им. За разлика от повечето, ако не и всички симулирани стратегии, основна роля играе случайността. Успехът ви се изчислява по формули. Прост пример: в



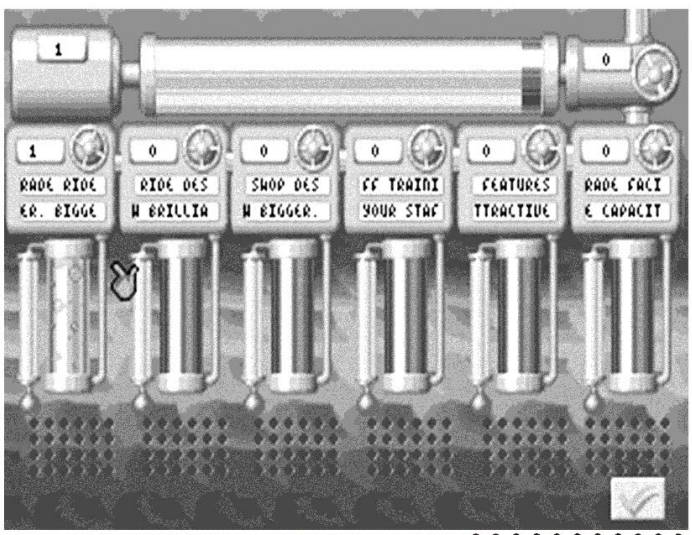
▲*Специален микробус довежда посетителите до входа на парка. За да имате успех в играта трябва скоро да закупите повече микробуси.*

Sim City 2000 населението е само една проста цифра, която се променя като всяко число. При Theme Park е различно. До 2000 посетители се движат из вашия парк. Всяка секунда компютърът ви симулира състоянието на всеки един от тях. Дали е гладен или скучае? Дали му се вие свят от пътуването с влакчето на ужасите? Колко пари има още? Дали е достатъчно щастлив, за да ги харчи за играчки? Човечетата, които ходят насам-натам, не са измислени за украса, те са ваши клиенти и можете да спечелите пари, като им продавате нещо: сладолед, балони или пържени картофи.

За да ви е по-лесно в началото, ще имате помощник - Advisor (съветник), който ви дава подходящи съвети, например каква трябва да е цената на входните билети, като изчислява каква максимална цена са готови да платят хората. Много важен момент в играта е назначаването на обслужващ персонал. Освен монтьорите, които поправят развалени съоръжения, има градинари, косачи и бодигардове, следящи за реда в парка...

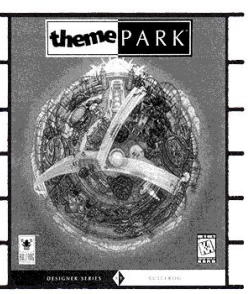


▲ *Влакчето може да бъде построено по ваш избор.*



▲ Изследванията непрекъснато ви доставят нови атракции.

Theme Park може да се играе и на обикновена VGA - 320x200 или с инсталиран VESA-драйвер и в режим на SVGA - 640x400. Но за да играете във висок режим на графика, ще ви трябва по-бърз компютър, както и по-добър видеоконтролер. За графиката е излишно да се говори. Тя е просто страхотна. Всичко е толкова пъстро и изпипано до последния детайл. Включени се всички известни музикални платки, музиката и дигиталните звуци са отлични. Интерфейсът е също много удобен, работи се предимно с мишка. Можете да си играете дълго на тази игра, без да ви омръзне но не забравяйте, че ви очаква и Syndicate 2. **CG**

Име: Theme Park	
Категория: Стратегия	
Производител: Bullfrog	
Разпространител: Electronic Arts	
Система: IBM	
Рейтинг: 92%	

Alone in the Dark III

Третото продължение на Сам в Мрака, ще представи Infogrames

За да задоволи аматьорите в битките между котки и кучета, програмата предлага цяла орда върколаци за противник.

Броненосецът играе без светлина

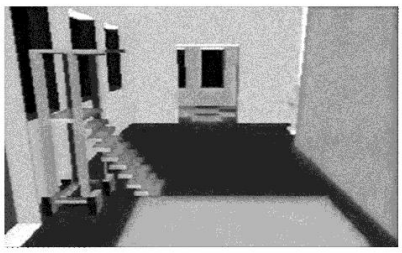
Infogrames регистрира тази година третия епизод от сагата "САМ В МРАКА". Холивудски декор и няколко призрачни персонажи, които биха стреляли по-бързо от сенките си, ако изобщо биха имали такива, разбира се.

▼ *Това е макет на снимка от играта*

Emily Hartwood, с която вече сме се срещали в първата част, отново се връща на сцената. Тази млада дама е ангажирана от Hill Century в качеството си на асистент-режисьорка в уестърна "Последният рейнджър". Една хубава сутрин тя слага ключа под вратата в Slaughter Gulch - града, където се снима. Същата вечер е намерен на повече от пет мили от студиото един кон, на чието седло е гравиран надписът: "Извикайте Carnby". По такъв начин се срещаме за трети път с младия детектив Edward Carnby. Толкова просто!

Проникнвайки в студиото, Carnby го намира празно и

изоставено от техниците. Slaughter Gulch, град-призрак на двадесети век, изглежда посреща последния си посетител. Мостът, който свързва студиото с останалия свят, избухва. Carnby е затворник в тази част на света, която индианците навахос наричат "Полето на смелите" (преди още Холивуд да е посетил това място). Пред салона, въпреки съпротивата и, Emily е в прегръдките на един огромен човек без лице, който носи на гърдите си златна звезда. Около тази двойка се суетят и други сенки. Carnby прави няколко крачки в тази посока. Видението изчезва. Салонът е пуст.



▲ *Това е макет на снимка от играта преди налагане на рисунките.*

Същият интерфейс

Този, който следи отблизо различните епизоди на "Сам в мрака", ще намери същите характерни белези и в третата част. Управлението на героя изобщо не се е променило. Менютата са същите и пътищата, по които се намират указания, трябва да бъдат изминати отново. Пред нас е логика, изпитана във времето. Действието съвсем не е замряло. Анимациите достигат сега честота от 19 картини в секунда срещу 8 в предишния епизод. Трудността, оценявана от играчите на втората част, е на едно малко по-разумно ниво. Край на сцените с въоръжените касапи в парка или лова на непобедими призраци с топовни изстрели. Тук винаги съществува възможност за излизане от всяка ситуация, въпреки че нивото на огнестрелните оръжия е това на Далечния запад.

▲ *Това е същата картинка но в завършен вид.*

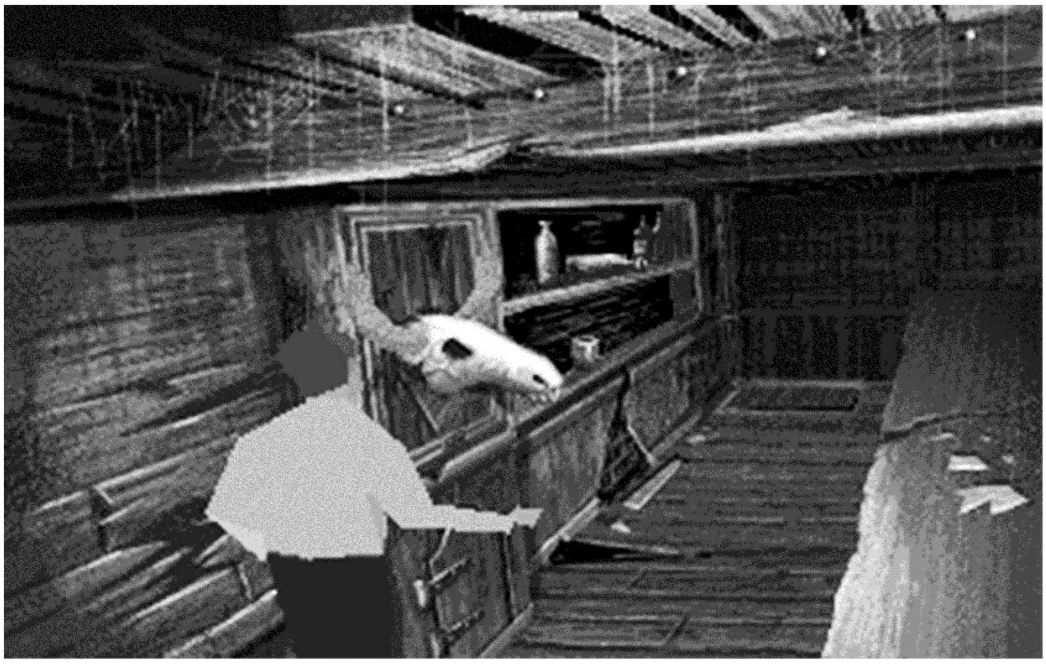
Още нещо

За да направляваш стъпките на Carnby в този пуст град, хората, измислили концепцията на играта, са вмъкнали в програмата план на града. Става въпрос за фиксиран екран, върху който може да се следи позицията на героя - нещо в повече от предишните епизоди. Враговете, срещащи се в играта, се възползват от няколко допълнителни удобства. Те могат да използват оръжието си отгоре надолу и обратно, за

▼ *В тази сцена, няма картечница но един смел враг може да направи детектива на парчета.*

PING
PING
PING
MATCHES

да отговорят на изискванията на салона (знаете този салон, където Стефан, Дидие, Оливие и Ян засядат на чаша бира). Други противни типове, само чакат някой враг да мине под прозореца, за да го вземат на мушка. Като цяло играта наброява повече от 100 персонажи. "Сам...2" имаше 70. Всеки зомби има своя история, своя роля и много характерни мимики. Що се отнася до Carnby, той може да облече два костюма. Първият е на класически каубой с кожена жилетка, револвер и прословутата си шапка на главата. Вторият, който е на разположение единствено във версията CD-Rom, е посмайващ, защото става въпрос за превъплъщение в кожата на кугуар. Резултатът на екрана е чудесен. Играчът изпитва истинско удоволствие да скача от покрив на покрив, да тича по улиците на Запада и да се крие в тъмните кътчета на града. За да задоволи аматьорите в битките между котки и кучета, програмата предлага цяла орда върколаци за противник. Схватките между животни спират дъха. Юмручният бой между хора също са много зрелищни. Не всеки е виждал подобни схватки с кирка или със сабя. Детективът среща и своя двойник! Всеки нанесен удар е и получен удар! При тези условия е трудно да победиш сам себе си.



▲ *Ясно е, че бутилките от тази сцена няма да останат здрави.*

"Сам...4"

Ако държи на обещанията си, "Сам...3" трябва да представи на играчите си триизмерен образ на стаите. За да си представите сцената, вземете декора на Doom и го запълнете с предмети и хора също в три измерения. Тази техника ще послужи за основен изходен пункт на "Сам...4", вече предвиден за 1995г.. "Сам в мрака 3", без да прави революция в своя жанр, се оценява като огромен успех. Техниката е идеално овладяна. Декори-

▼ *Статуя, напомняща за някой смел каубой.*

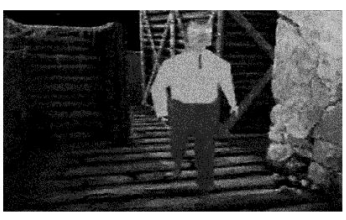
▲ *Момент от анимация по време на играта.*

те, реализирани от Joel Mouclier, който прави своите първи опити в издателството Delcourt с "крепостите от пяна", са достойни за Холивуд. Всичко у Slaughter Gulch е нюанс на синьото и оранжевото. Звуците също са на висота - чува се и най-малкото изскърцване на дъска. Какво повече да се каже, щом целият екип програмисти е отдал всичко от себе си. Бюрото е истински музей на американския Запад. Кой е казал, че каубоите били бедни самотни авантюристи?

Качеството на графиките е изключително високо. Те са дело на групата Etranges Libellules. В основата й стои един млад художник - Жоел Муклие,който е създал картините за третата серия на приключенията на "Чуждестранния детектив". Тази група от млади художници е сформирана на 1 януари 1994 г. Въпреки че няма още година от съществуването й, тя вече доказа на какво е способна в Alone in the Dark 2. Тяхната дейност не се ограничава само с правенето на игри, а включва и анимации за списания.

▲ *Внимавате защото и стените имат очи!*

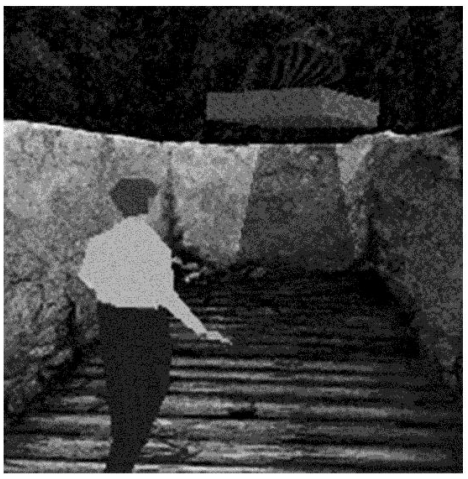
За Alone in the Dark 3 те са направили 90% от графиките, подредбата на декорите и героите, както и самите герои. Декорите са създадени с процедурата, наречена "конци от желязо", изобретена от Infogrames. Тази техника е много лесна. Започва се с правенето на скелето на предмета. После се нанася нужният материал - дърво за масите, камък за стените и т.н. Има огромна картотека от материали, някои създадени специално за случая. След това с помощта на рисунките върху хартия декорите и пейзажите се довършват. Всички тези операции са извършени с Deluxe Paint.



Когато Carnby се ядоса, по-добре е да се скриеш.

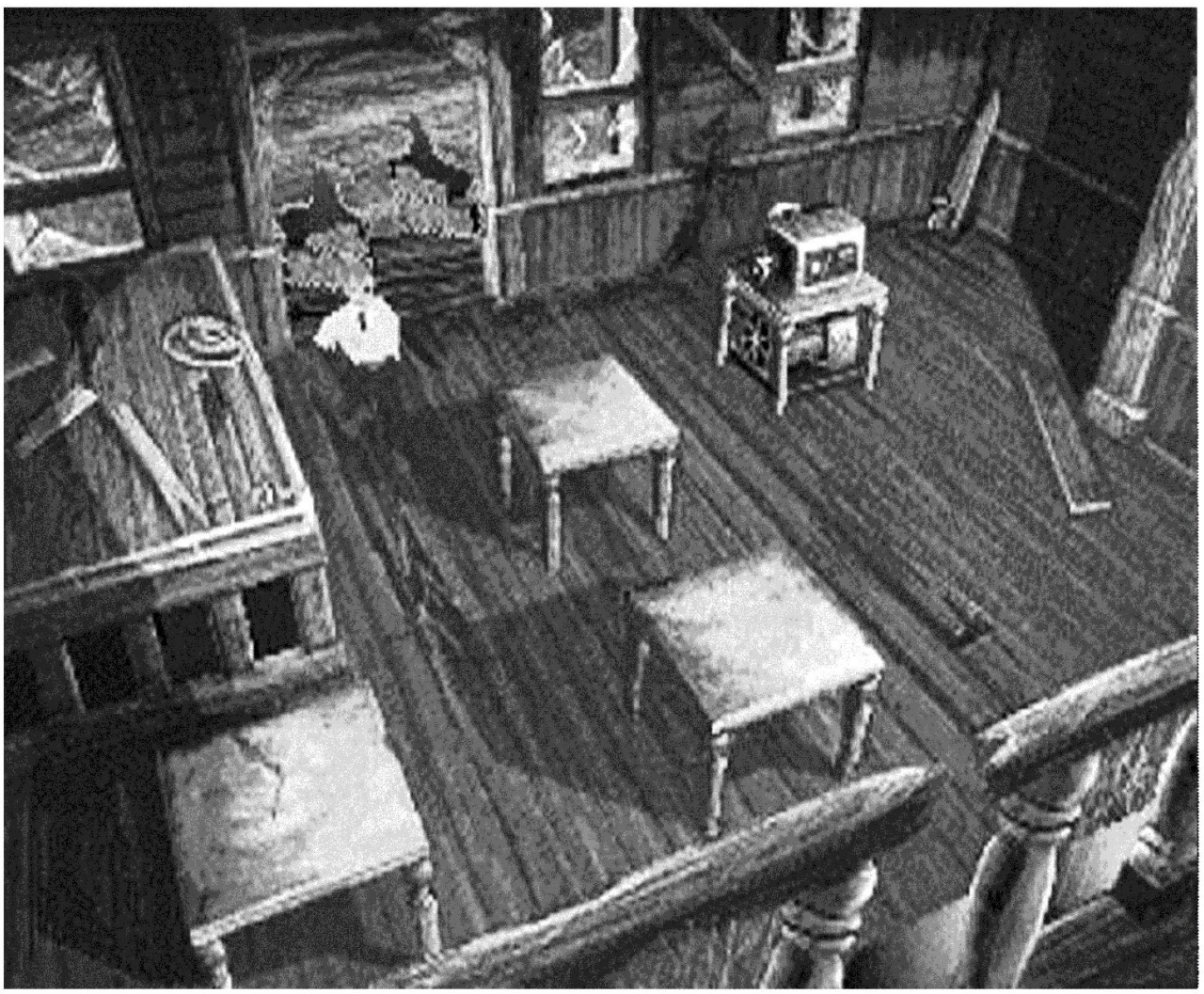
Работата върху героите е много по-сложна. Първо се моделират героите на базата на картините и описанията на Infogrames. После програмистите определят количеството на точките, които ще съставят персонажа. Колкото по-голям е броят на точките, толкова по-правдив ще е героят. Тази работа отнема страшно много време. Два дни са нужни на двама програмисти за да моделират един герой, използвайки 3 Desk програма, създадена от Infogrames. След като е свършена аниматорс-

ката работа, програмистът трябва да намери допирните точки, да определи времето и начина на тяхното допиране и да унифицира всичко това за колкото може повече видове компютри. Например за удар на ръка по тяло той предвижда 2 секунди от началото на удара до края му. Трябва да изчисли и промени времетраенето в зависимост от възможностите на различните компютри. Колкото компютърът е по-бърз, толкова графиките са по-плавни. Тази техника се използва още в първия Alone in the Dark. Накрая следват сцените между епизодите на играта с 2D графики които трябва да увенчаят вашите усилия. **CG**



▲ *Картинка от играта.*

▼ *Салонът. Виждат се ключовите обекти. Виждаме един maracas вдясно от детектива и два други неопределени отгоре вдясно на екрана. Един детайл - ако Carnby стреля към вратите на салона, те оживяват.*



COLONIZATION

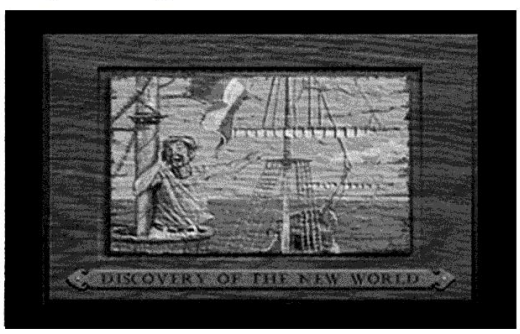
Дойдох, Видях и Покорих

Вие сте назначен от владетеля на своето кралство за водач на експедицията. По пътя на навлизането ви в новите земи вие ще се сблъскате с различни индиански племена

Новият свят

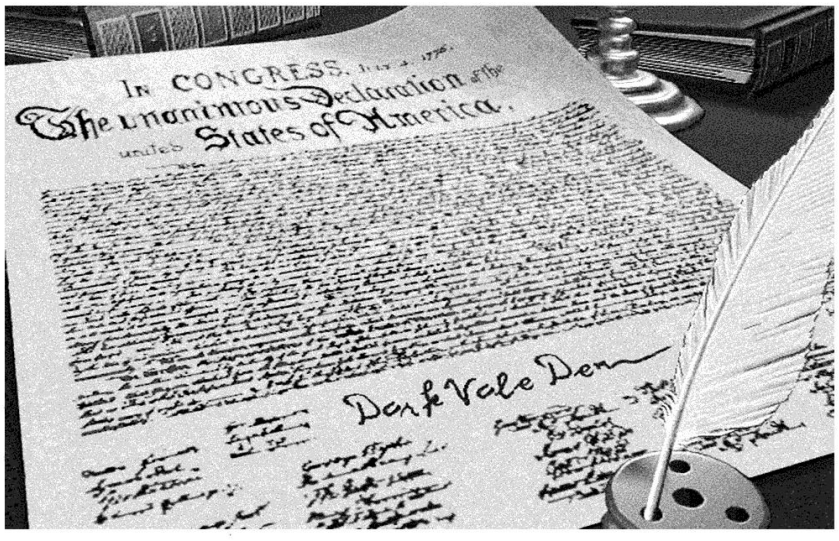
Колонизацията ще изиска от вас да използвате целия си талант на откривател, дипломат и мисионер, за да вършите добре мисията си.

В 1500 година кралят ви удостоява с честта да бъдете назначен за вицекрал на Новия свят и ви заповядва да отидете да го опознаете. Ще трябва да основете колонии и да осигурите тяхното разрастване - всичко това ще увеличи престижа и славата на кралството. Първата ви задача ще бъде да откриете Новия свят и да основете първата колония. Като сте избрали предварително страната, от която идвате, имената на вашите колонии ще бъдат типични за нея - например Квебек за кралство Франция. И така, вие заедно с група колонисти напускате пристанището Ла Рошел на борда на една каравела.

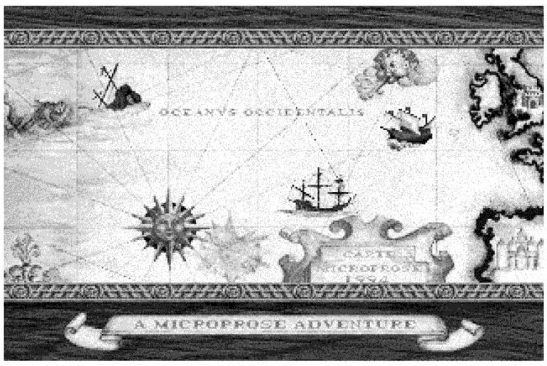


Първи срещи

След пристигането си много бързо ще влезете в контакт с индианците. Ще трябва да се покажете много дружелюбни, защото е известно, че добрите отноше-



ния правят добрите сделки. Така, освен естествените суровини като памук, тютюн и дървесина, индианците ще ви предоставят хубави кожи да си шиете дрехи, или дори захар, която ще дестилирате, за да получите ром! Разбира се, между индианците и вашите колонисти могат да избухнат конфликти, но няколко добре екипирани войници бързо ще се справят с това. Все пак внимавайте да не ги разсърдите истински, защото те биха могли да сринат до основи колониите...



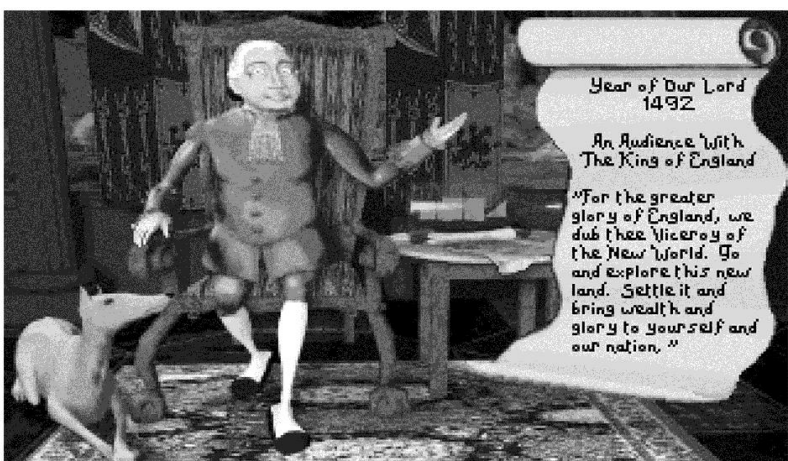
Ръководене на колонията

С корабите си ще докарате продукти от Новия свят, които ще продадете на кейовете на Ла Рошел, преди да тръгнете отново с колонистите. Стоките, които изпращате във Франция, не са избрани случайно. Всъщност, вие получавате редовни сведения за целта на тютюна, рома и т.н. Има всичко на всичко 16 продукта, от които няколко могат да се преработят на място - това позволява да увеличите приходите си. Например: ако отглеждате тютюн, правете пури! Това е много по-изгодно, отколкото да търгувате със суровината. Тази игра изисква от вас да ръководите и колонистите си. Още щом пристигнат, вие ще ги накарате да вършат някаква дейност, подходяща за средата, в която се намират. Двайсетте дейности, които са на ваше разположение, ще съдействат за бързото разрастване на вашата колония. Тя ще става все по-мощна и по-независима и така ще увеличи вашата мощ.

Скъпите съседи...

Да имаш колонии е толкова хубаво, че други кралства също се втурват да откриват и експлоатират Новия свят. Един ден вие неминуемо ще влезете в контакт с други европейци. Тогава ще можете да се споразумеете за траен мир, който ще спре вашето развитие, или да обявите военни действия за голяма радост на индианските племена, живеещи в района. Ще се наложи да сте добре информиран за геополитическото развитие на техните колонии - вашите шпиони ще ви донасят за всички действия на другите нации. Не се колебайте да използвате тези сведения, за да ограничите тяхното развитие. Отгоре на всичко това трябва да плащате и таксите, които вашето кралство постоянно увеличава.

Позицията ви на вицекрал ви кара да осъзнавате огромната значимост и мощ на колониите. За да им осигурите безо-

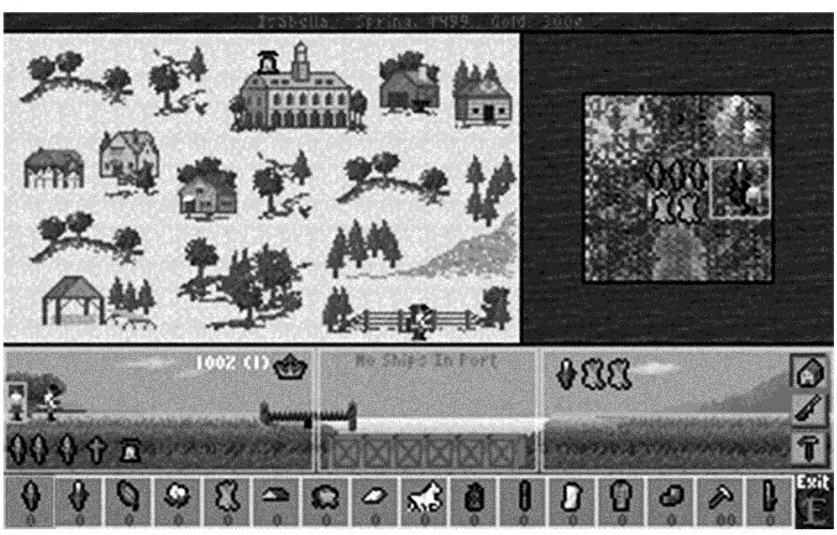


пасност, вие започвате да строите фортове и да подготвяте армия. У населението расте чувството на отцепничество и ще дойде ден, когато ще бъдете принуден да обявите независимостта на вашите колонии. Изобщо не разчитайте, че кралят ще ви погледне нежно, като баща, който вижда сина си да напуска семейното огнище. Той ще ви ритне по задника и ще направи всичко възможно да ви върне бързо-бързо в правия път. От този момент нататък играта съвсем не е търговска и ще трябва да се разправяте с Негово Величество с топовни изстрели.

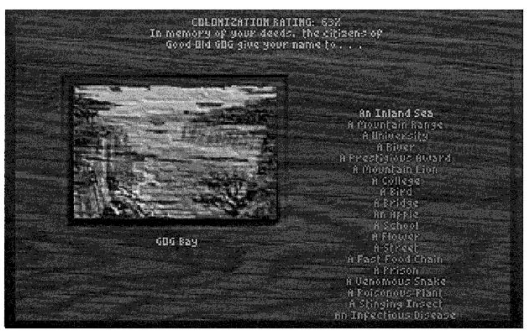
Открития и търговия

На практика тази игра възпроизвежда действителността. Вие започвате да ръководите колонистите, да имате доходи и да развивате търговски пътища по суша и море. Откритията крият много изненади - добри или лоши. Понякога ще трябва мирно да живеете с индианците, а понякога да ги убивате. Не ги потискайте много - това може да послужи на вашите врагове. Срещите ви ще доведат до използването на дипломация, за да се измъкнете от затруднено положение. Но политиката ще ви вкара в неприятни ситуации ако се покажете прекалено отстъпчив или прекалено войнствен. В действителност играта се състои в повтаряне на историята на континента Америка, но не се изисква това да бъде направено по буквалния начин.

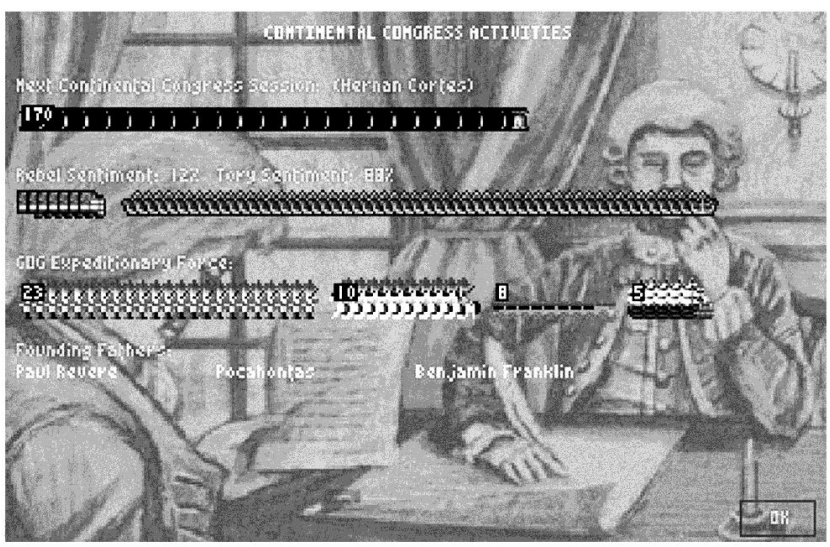
Авторът на F-15 Strike Eagle, Railroad Tycoon Deluxe, Pirates Gold и не на последно място Civilization, Sid Meier (Сид Майер) създаде новия хит на стратегическите игри Colonization. Това не е дългоочакваното продължение на Civilization. Играта включва един определен период от човешката история - откриването и покоряването на Новия свят. В Civilization действито се развива от 4000 години преди новата ера до 2200 година, но тук играта се развива през 15-18 век. Това не значи, че тя е по-кратка; дори напротив - това е задълбочаване в темите от Civilization - откриване, изследване и заселване. На чия страна ще играете зависи лично от вас, можете да избирате между Ис-

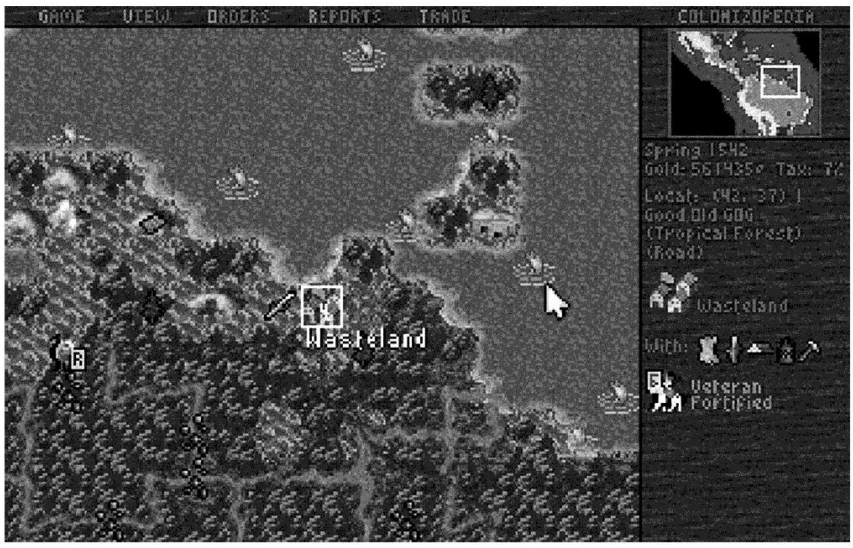


пания, Англия, Франция и Холандия. Но трябва да споменем, че всяка от държавите има свой стил: холандците са добри търговци, испанците са добри завоеватели, силата на англичаните е в това, че имат повече емигранти, а французите живеят в хармония с индианците. Тези характеристики са повлияни от истинската история. Играта започва малко след откриването на новите континенти и вие сте назначен от владетеля на своето кралство за водач на експедицията. По пътя на навлизането ви в новите земи вие ще се сблъскате с различни индиански племена, които ще ви помогнат, ако не сте прекалено алчен и се отнасяте добре с тях. Също така трябва да се справите с останалите три големи европейски експедиции и същевременно да развиете колониите си по-добре от тях. В играта главен проблем е икономиката и от нея зависи вашето развитие. За разлика от Civilization, където хората не се различават по професия, тук те са разделени на много различни специалности - фермери, плантатори, дървари, дърводелци, миньори, ковачи, рибари, тъкачи, трапери, политици, свещеници, дестилатори, търговци на кожи, мисионери, колонисти, скаути и войници.



Фермерите обработват земята и доставят храна. Плантаторите отглеждат захар, тютюн или памук. Дърварите доставят дървени трупи които се обработват от дърводелците. Миньорите откриват желязна руда и сребро. Сребротo се продава, а от рудата ковачите произвеждат инструменти. Рибарите доставят риба. Тъкачите произвеждат памучни платове. Свещениците проповядват и обединяват хората. Траперите събират кожи, които се обработвт от търговците на кожи. Дестилаторите произвеждат ром. Мисионерите въвеждат индианците в новата религия, но могат и да ги настроят враждебно към враговете ви. Колонистите са хора без професии,





които се учат на занаяти при индианците. Скаутите преговарят с другите племена и държави. Политиците настройват населението така, че да можете да постигнете крайната си цел, а тя е да обявите независимост от краля. Войници, конници и оръдия участват в битките ви. В играта има различни видове кораби - каравела, търговски кораб, галеон, пиратски кораби и фрегати.

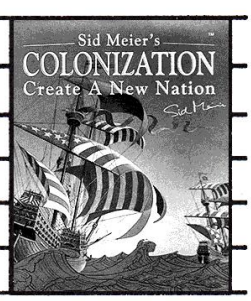
Като споменахме крайната цел на играта, ето и малко повече информация за нея. За да обявите назависимост, политиците трябва да са настроили поне 51% от населението на колониите ви либерално, за да

можете да разчитате на тяхната подкрепа, когато кралят реши да ви накаже за "предателството", изпращайки всичките си налични войски. В това отношение има голямо сходство между Colonization и UFO: Enemy Unknown - и в двете игри финалната битка е много трудна и ако не сте достатъчно добре подготвени, за да я спечелите, неизбежно ще се провалите на финала.

Играта е на принципа на Civilization, картата е разделена на невидими квадрати, по които се движат хората и корабите. Играта е на ходове, но е направена така, че да изглежда в реално време. Графиките са много по-добри от тези на Civilization, но в сравнение със съвременните технологии са малко изостанали. При някои по-важни събития има по подробни картинки, но и те, както и тези на съобщенията, изглеждат като карикатури. Анимациите са сведени до минимум, но това не пречи на цялостния облик на играта. Звуковото оформление също не е на високо ниво, но има много мелодии, които съпътстват действията ви в определени моменти.

Много се спореше дали това е продължението на Civilization, но Sid Meier и MicroProse правят истинската Civilization 2 в момента.

Colonization ще задържи почитателите на стратегиите дълго пред компютрите им. Тя дори има шансовете да достигне първите места в класациите. **CG**

Име: Colonization	
Категория: Стратегия	
Производител: MicroProse	
Разпространител: MicroProse	
Система: IBM	
Рейтинг: 90%	

Most COMPUTERS

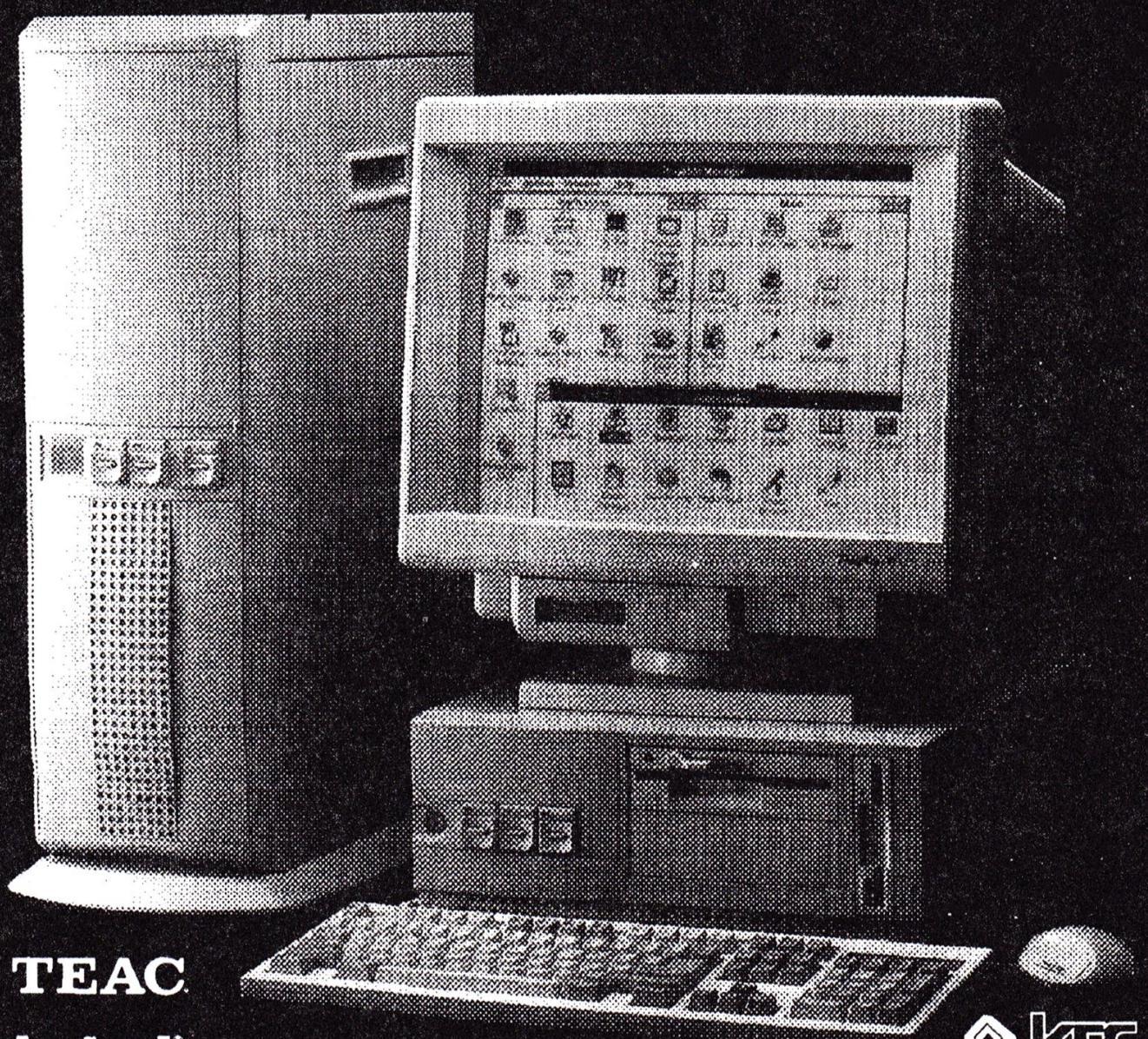
СОФИЯ
ул. ШИПЧЕНСКИ ПРОХОД
бл. 240, вх. Г, ет. 3
тел: 73 01 83,
73 05 89,
72 77 45,
факс: 73 00 37

ПЛОВДИВ
032 26 71 73
23 36 91

СТАРА ЗАГОРА
042 53 028
27 725

КОМПЮТРИ,ЛОКАЛНИ МРЕЖИ, КОМПОНЕНТИ, МУЛТИМЕДИЙНИ СИСТЕМИ

Истинските компютри работят винаги! ®



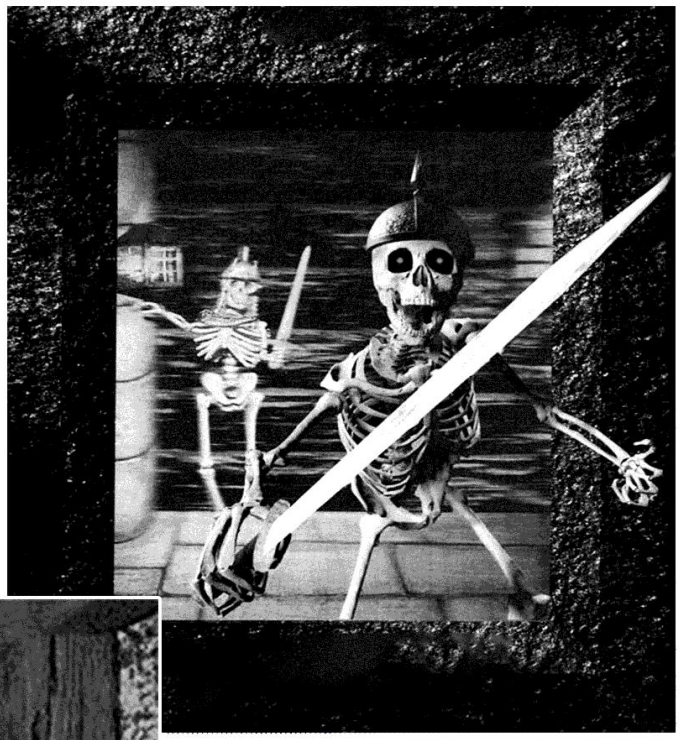
TEAC
intel
OKI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
KFC
Advanced Micro Devices
EPSON
star micronics
Quantum
CONNER

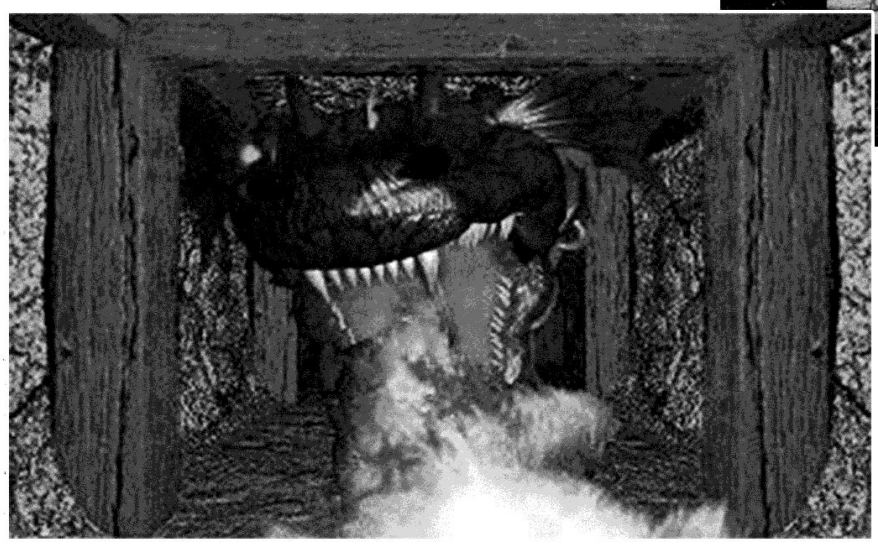
Какво охранява пазителят на камъните?

Целта на играта е спасяването на Най-младите Богове и освобождаването на гората STONEKEEP от чудовищата, които я населяват.

Доскоро се смяташе, че тази игра трябва да излезе в края на 1993 година. Знаеше се, че създателят й Петер Олифан искаше да направи от играта истинско технологическо чудо. Затова, когато се видя, че работата по нея върви твърде бавно, логично беше да предположим, че Олифан се е задълбочил прекалено в графиките и анимациите на играта. Като нова дата за излизането й беше посочена пролетта на 1994 година. Но отново последва дългото чакане. Всъщност тя се забави толкова дълго, че започнахме да се питаме дали технологиите използвани в нея, няма да остареят, преди тя да се е появила на пазара и дали въобще почитателите на подобни игри щяха да се впечатлят от графиките й, както се очакваше преди. На всичкото отгоре се плъзнаха и слухове, че играта ще бъде само за CD-ROM (а не на дискети, както беше обявено), и че се бави толкова само защото непрекъснато се подновяват "технологиите" в STONEKEEP. Затова бяхме направо учудени, че тя се оказа "игра за милиони" - по-добра, по-силна и по-бърза от очакваното. Сега, когато появяването й е въпрос само на дни, ще се постараем да я представим по-обстойно. Ще проверим дали STONEKEEP ще бъде достойно продължение на всеизвестната серия THE BARD'S TALE. STONEKEEP е приключенска игра, в която вие играете от името на един герой в триизмерна перспек-

тива. По отношение на битките тя най-много прилича на The Elder Scrolls: Arena, въпреки че тук те се разиграват на цял екран, всички чудовища на практика са дигитализирана анимация, предметите наоколо са 3-измерни рендирни обекти (почти като във 7th Guest). Интерфейсът също е направен по-добре. Играчът в STONEKEEP може да избира между: ръка за взимане на предмети; мерник, за да се прицелвате при битка; скрол, за да видите принадлежностите си; огледало, в което се оглеждате; и бележник за да прави-





те магии, да разглеждате карти и характеристики на героя. Това още повече засилва ефекта от играта, протичаща на цял екран, тъй като няма нужда от различните менюта на контролния панел. Единственият недостатък е, че тук играчът е принуден да използва едновременно клавиатурата и мишката, вместо само мишката, както е в ARENA. Играта ни пренася в една коренно променена планета Земя, където Разрушението - катаклизъм със силата на Апокалипсиса, резултат от лошата магия, е нанесло повече щети от евентуална ядрена война. Действието се развива 1000 години след тези разрушения, предизвикани от двете магьоснически школи: The Lord Sorcerers of Atlantis (Върховните магьосници от Амлантида) и The Dark Warlocks of Ys (Магьосниците от Ис). Историята е написана от водещите автори в жанра - Стив Джексън и Дейвид Пулвър (по книгата им Thera Awakening - Пробуждането на Тера).

В няколко реда ще се опитаме да дадем и някои препоръки към бъдещите играчи. Магическата система, която се използва в играта е Итарк. Някои от расите, които ще срещнете, са Хора, Джуджета, Феи, Елфове и др. Опитайте се да откриете в играта всички митове и истории за великаните, за да можете да я спечелите. Постарайте се да се разберете възможно най-добре с богинята Тера и Сянката на крал Кхул-Кхуум, тъй като и двамата имат много важна роля в играта. Тя започва с анимация, в която героят (той се казва Драк) едва не бива унищожен от Кхул-Кхуум с помощта на светлината и тъмнината. Спокойствието в света е нарушено от Краля на Сенките, който живее в дълбоките подземия на пазителя на камъните. Драк успява да избяга, за да възстанови справедливостта и мира. Тера го напътства как да довърши делото, започнато още от пред-

шествениците на нашия герой. Те са освободили Тера, но не са успели да спасят другите Най-млади Богове, оковани от десет великана. За да помогнете на Драк, вие ще трябва да изследвате 13 нива, посещавайки най-различни места като изоставени пещери и мини, ледени тунели, некрополи и дори покоите на Царя на Сенките. В началото на играта имате на разположение само Драк. После обаче, при обиколките си из всяко от нивата, можете да намерите нови последователи, които ще ви помогнат. Крис Тейлър (един от създателите на играта) е измислил разнообразни герои. Един от тях великият шегаджия Уахока. Драк ще намери също две джуджета, замръзналия Шарга - един от безследно изчезналите при Разрушението елфовете, и феята Спаркли.

Чарлс Денен е подбрал музиката, която е много подходяща за различните елементи в играта. Техниката, която използва, дава точно музикално съответствие при появата на различни герои (за всеки герой има специална музика).

Както споменахме и по-рано, подземията на играта изпълват целия екран. Ако желаете да екипирате героя си, е нужно да придвижите настрани курсора, докато не се покаже иконата "огледало". Тогава натискате два пъти копчето. Появява се огледалото, в което можете да огледате вашия герой и да добавите новите брони или оръжия - все едно, че обличате хартиена кукла. Ако искате да си запишете някоя историйка, която сте чули или да опишете някоя нова магия, просто местете курсора, докато не се превърне на мишка и да натиснете два пъти копчето - ще се отвори вашия бележник. В него картите и бележките се рисуват автоматично, но вие също можете да добавите това, което желаете. Ако искате да проверите багажа си, намерете с курсура иконата за "скрол" и го отворете, за да видите съдържанието на джобовете и раницата си. Основния интерфейс работи наистина прекрасно. Освен стандартния за тези игри асортимент от оръжия, в STONEKEEP се предлагат и някои нови неща (за ужас на вашите врагове) - ледени мечове, мечове от сенки, ледени чукове и др. Тези специални оръжия се намират трудно, но нанасят много повече щети. И все пак най-интересното в STONEKEEP не са оръжията, а резолюцията в която се води боят. Близките сблъсъци в STONEKEEP също са решени по много интересен начин. Курсорът се превръща в звезда (мерник), която насочвате към противника. След като сте се прицелили, натиснете или левия бутон, за да използвате оръжието в лявата ви ръка, или десния за удар с дясната ръка. От този момент всичко зависи от силата и способността на героя ви да борави с оръжието (важни са и качествата или магическата сила на самото оръжие), за да се определи дали ударът ще попадне точно там, където трябва или въобще няма да улучи противника. Колкото повече същества убиете с едно оръжие, тол-

кова повече се повишават способностите на Драк да борави с него. Играта е проектирана така, че не само героите, но и всички оръжия имат определено ниво на "обучение". Затова когато съберете достатъчно опит, вие ще улучвате съвсем точно целта, която сте избрали.

По подобен начин се използват оръжия, които стрелят на разстояние. Така например, ако искате да уцелите някой с арбалет, натиснете копчето на мишката, което отговаря на ръката с това оръжие. Арбалетът ще се появи на екрана. Прицелете се с мерника и натиснете

копчето отново, за да истреляте стрелата.

Магическите знания на героя ви в STONEKEEP се дължат на специални плочки със заклинания. За да направите някаква магия, трябва да подредите определените за нея плочки в процепа на магическата си пръчка. Има пет различни по сила вълшебни пръчки - колкото помощна пръчка намерите, толкова повече магическа сила и заклинания ще имате. В играта липсва голямо разнообразие от магии, те са само 28. Разделени са в няколко групи: магии за движение, за забавяне на времето (с тях можете, в случай на необходимост да създадете светлина или да промените защитата си, преди някой да ви е убил), за бързо реагиране (те включват телепорт, огнени и ледени топки и др.). Различните заклинателни плочки ще намерите като откриете и се преборите с всеки един от десетте великана. Като ги убива, Драк получава нови умения, допълнителна сила или някои магически предмети (например карта, на която се виждат всичките живи чудовища). Смятаме, че най-слабата страна в тази иначе чудесна приключенска игра е начинът на водене на разговор с останалите герои. Създателите са направили играта изцяло с дигитален говор. Те не са предвидили диалогови прозорци, които биха забавили действието и биха нарушили представата за реалност, затова всички реплики се изговарят от компютъра без играчът да може да ги прекъсне. Това, от една страна, е добре измислено, за да не може човек, без да иска, да прекъсне диалога и по този начин да изпусне важна информация. Но проблемът е, че така се губи участието на самия играч в диалога - той става безгласен зрител на това, което става на екрана. Според нас това е проблем, който всичките създатели на подобни игри трябва да преодолеят. Целта на играта е спасяването на Най-младите Богове и освобождаването на гората STONEKEEP от чудовищата, които я населяват. Това означава (ако разпространението на играта върви успешно), че лесно може да се направи продължение, което отново ще ви пренесе в дебрите на тази история. Ако нашите предположения са верни, трябва само да се надяваме, че няма да чакаме и следващата част толкова дълго. **CG**

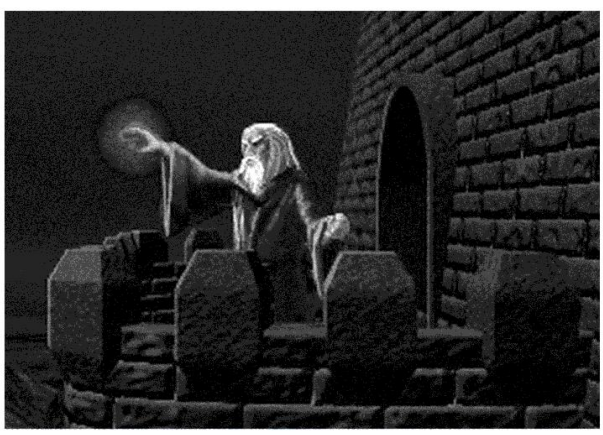
Master of Magic

Потапяне в света на Магията

Целта на играта е проста: печелите ако първи откриете върховната магия или успеете да оберете останалите нации на картата.

Microrpose изглежда се възстановяват в момента, като ни представят два качествени продукта, въпреки че са до голяма степен вдъхновени от Civilization. Първият се развива в средновековно-фантастичен план.

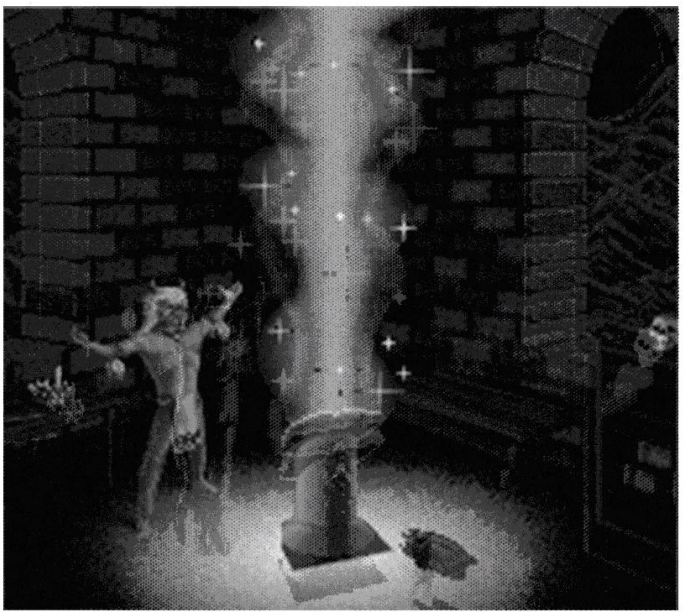
Независимо от това, дали сте аматьор в "Кули и Дракони", фен на "Populous" или "Sim City", или майстор на игрите, позволяващи да опитате възможностите си на лидер в управлението на град, армия или народ, вие трябва да опитаме "Master of Magic". Този много качествен продукт, подписан "Microrpose", свързва откривателства, стратегия и битки в интерфейс, близък (даже много-много близък) на Civilization. Те са свързани със суперлепило: Магията.



Историята

Вие сте магьосник, изморен да броди по света, и решавате да се установите в едно малко градче. Вашият талант вече е доста понамалял и вие прекарвате дните си в изучаване на магии.

По това време градчето се разраства и много хора идват да живеят тук. Като личност със задълбочени познания, вие решавате да допринесете с нещо за него-



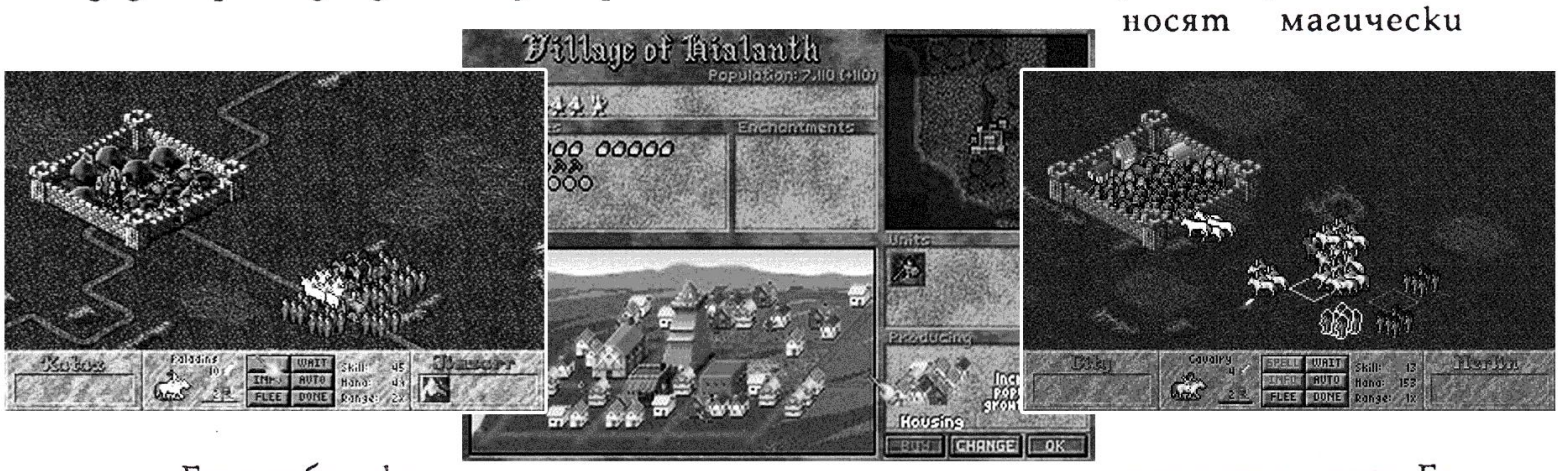
вото развитие и малко по малко започвате изцяло да ръководите икономическия и индустриален възход. Вие сте Господарят. Вие определяте броя на хората, които ще работят за снабдяването на населението с храна, а също и броя на занаятчиите, които ще се трудят за вас. Вие трябва периодично да им предоставяте конструктивни планове. Времето минава, вашите доходи се увеличават, вашите занимания ви носят огромно удовлетворение и градът просперира. Целта на играта е проста: печелите, ако първи откриете върховната магия или успеете да оберете останалите нации на картата.

Малко кураж, по дяволите!

Всичко това е много хубаво, но както разбрахте, вие не сте единственият магьосник на света. Е, да! Имате си конкуренция. Колко е подъл светът... Ще трябва да намерите стратегия да изпреварите много бързо другите в първите кръгове на играта ще трябва да развиете своето феодално имение. Оставете хората си да създадат някои неща, преди да ги накарате да построят

стратегически здания. Този възход се разчува из останалата част на света и много скоро ще имате посещение от наемници, които за пари и малко храна ще предложат да работят за вас. Някои от тях притежават ценни умения, но вие бързо ще се научите да разпознавате добрите сделки. Идват също и амбулантни търговци да ви предлагат магически предмети - редки и скъпи. Тези предмети ще послужат за екипирането

на вашите наемници - да ги наречем вашите герои. От време на време се случват и определени мъчнотии. За добро или за зло трябва да изчакате да свършат.

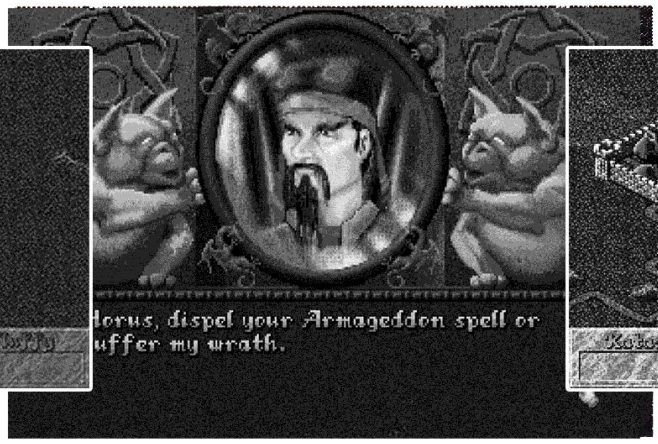


Един добър екип

Вашият град процъфтява, икономиката се развива, започвате да се сдобивате с доста значими магии и вашите герои се трупат в града. Можете да изкарате играта в това състояние, но вашата дързост ви кара да изпратите героите да изследват нови територии. Та нали за това им се плаща! Те бързо ще открият разрушени храмове, странни места, които се казват Nodes (Възли) и които са истински източник на магическа мощ, златни залежи и диаманти. Nodes и храмовете са най-интересните за вас, те ви носят магически предмети и пари. Естествено, те не са лесно достъпни и ще се наложи вашите герои да се сражават! Ваше задължение е да ги снабдите с достатъчно магии и опит (защото героите ви придобиват ниво на опит за тези битки) - сабите и лъковете често са недостатъчни. Ако разположението на града ви позволява, вие ще можете да снабдите храбрите си рицари с цяла камара

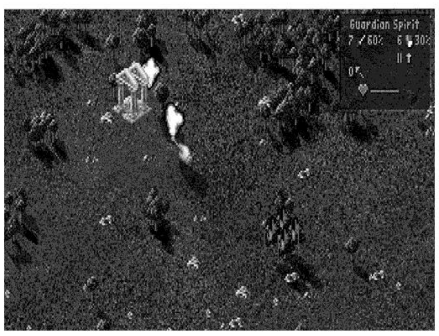
войскови части, от спомагателни части до Пегаси, минавайки през катапулта и странстващите рицари.

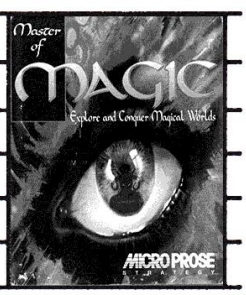
Сега е точно моментът да изпратите колониалисти да основат няколко града в по-отдалечени краища. Така ще се сдобиете с нови източници на доходи, храна, а също и точки за магия. Жителите на специалните постройки ще ви позволят да станете Mad Max (Лудият Макс) - владетелят на магиите. Колкото повече храмове, катедрали, университети и други неща от този вид имате, толкова по-могъщо ще бъде вашето Огнено кълбо. Ако не можете да понесете изчакването (действително дългичко), което ще ви отведе до върховната магия, винаги можете да отидете да си премерите силите с други големи магьосници и да видите кой е по-силен и кой притежава по-могъщо Огнено кълбо...



Една много пълна игра

Началото е малко дълго, защото ще трябва да се научите да преценявате възможностите си, да развивате града и да изследвате околностите. Възможностите, които ви предоставя играта, са буквално същите като при играта "Кули и Дракони". По всичко личи, че играта ще има дълъг живот. Една съвсем проста идея позволява да се играе непрекъснато и с неотслабващ интерес: различните области на магия. В началото на играта, когато избирате личността, в която ще се превъплатите, вие имате избор от най-различни магьосници, които се специализират в различни магически области (елементарна магия, хаотична, друидическа, демонична, анимистична...). Не само расите, които са на ваше разположение, са различни, но и изборът на постройки. Ако сте магьосник на хаоса, сигурно няма да ви дойде наум да построите катедрала или да създадете бойни части от Пегаси. Накратко, обстановката на екрана е чудесна и вие се забавлявате... Какво повече може да се иска? **CG**



Име: Master of Magic	
Категория: Стратегия	
Производител: MicroProse	
Разпространител: MicroProse	
Система: IBM	
Рейтинг: 87%	

The Settlers

Поредната стратегическа игра, но дали просто още една

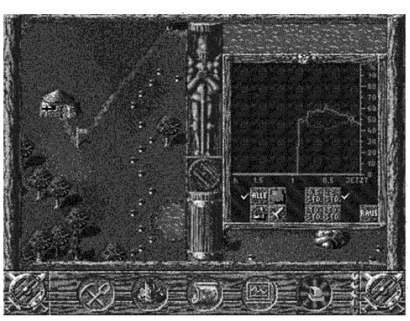
Вашата задаче е да градите рационално колонията си. Тя се нуждае от златари, рибари, миньори и др. Всички те искат да имат собствена сграда, а какво ще построите, зависи от вашата стратегия.

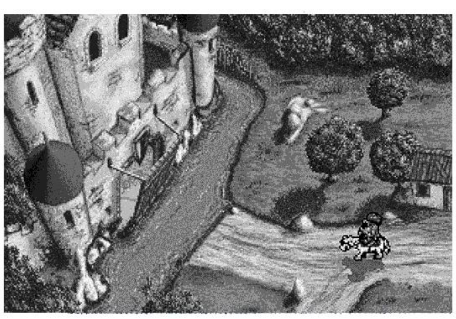
Нова звезда изгря на хоризонта на стратегическите игри. The Settlers е поредната от този жанр. Blue Byte е сравнително нова фирма за компютърни игри и това е дебютът й на световния пазар.

Може би на пръв поглед ще ви се стори, че The Settlers е просто една от многото подобни и бързоомръзващи игри, но това е погрешно впечатление. За разлика от игри като Sim City, Syndicate, UFO и др. The Settlers съчетава повече елементи на стратегията и би държала всеки компютърен запалянко дълги часове пред монитора.

Ще се опитаме да ви кажем "с две думи" какво представлява играта.

Действието се развива доста назад в миналото, когато градовете и селцата





са били съсредоточени около една крепост. Това е и първата ви задача: да намерите подходящо място за главната крепост, около която ще градите колонията си. Това никак не е лесно, защото ще трябва да пребродите цялата карта, докато намерите място близо до вода, и до планини и същевременно достатъчно богато на полезни изкопаеми. Когато крепостта ви развее знамена високо в небето, ще можете да се развихрите като главен управник. Вашата задаче е да градите рационално колонията си. Тя ще се нуждае от златари, рибари, дърводелци, миньори. Всички те искат да имат собствена сграда, а какво ще построите, зависи от вашата стратегия. Разбира се, за да се доближи ситуацията до реална, има ограничения, с които трябва да се съобразявате. За да построите някаква сграда, се нуждаете от строители, носачи и, разбира се, от материали. Материалите ще ви създадат голям проблем. Ако те свършат преди да сте успели да построите най-важните работилници, сте загубени, така че си помислете как най-рационално да ги използвате.

От голямо значение са пътищата, които свързват всяка нова постройка със замъка. Интересното тук е, че пътищата не са просто прави линии и ъгли, а криволичещи на всички страни пътечки, зависещи от релефа на местността. Когато колонията ви се поразрасне, животът в нея ще започне да кипи. По пътечките ще се разминават хора, облечени според професията си, изпълняващи стриктно задачите си. Работилниците ще заработят. Те и други постройки като мелници, пекарни, ферми са взаимно обвързани - земеделецът засява, отглежда и ожънва пшеницата, след това носачите занасят чувалите в мелницата, където мелничарят я смила на брашно; това брашно се отнася при пекаря, който го прави на хляб. По територията на селото ви, а и извън нея, ще плъзнат миньори, лесничеи, дърводелци и рибари и ако всичко върви добре, скоро графиките (показващи вашето благосъстояние) ще започнат да се качват нагоре, главната ви крепост ще се пълни.

Едно от най-важните неща в играта е периодичното разширяване на границите. За целта е нужно да строите щабове

на военните близо до границите. Когато постройката бъде завършена и вътре се настанят вашите войници-бранители, вие ще разполагате с нови свободни те-

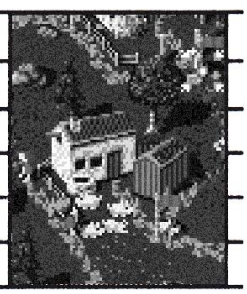
ритории. Ако в началото на играта изберете да имате противници, разширяването на границите ще бъде много важно, защото вие ще се борите за надмощие. Ако пък взаимоотношенията между вас и съперниците ви не са добри, ще трябва да разчитате на армията да ви защитава или да я накарате да нападне натрапниците.

Ако ви омръзне да играете сам, повикайте някой приятел и играйте като противници един срещу друг. Ако пък сте още на "вие" с играта, не се притеснявайте, изберете режим обучение, за да разберете някоя и друга хитрина. Лошото е, че създателите на са предвидили възможността за игра по модем или в мрежа.

Германската фирма Blue Byte показва изключително майсторство в изработването на графики и съчетаването им със звукови ефекти. Ще се наслаждавате на реалистичните триизмерни изображения във висока или ниска разрешаваща способност. Трябва да се отбележи, че всички строежи в играта са придружени

със характерни звуци: звън на желязо идва от близката ковачница, удар на чук от някой строител и др. За съжаление перфектни игри няма, така е и с The Settlers. Липсва помощник с пояснения за функциите и

предназначенията на сградите и хората. Също така съществуват трудности при игра във висок режим. Движението на маркера става трудно и бавно, а шрифтът - прекалено дребен и труден за четене. Като цяло играта е направена добре и пресъздава неповторимата атмосфера на Средновековието. Гарантираме ви приятни мигове с The Settlers. **CG**

Име: The Settlers	
Категория: Стратегия	
Производител: Blue Byte	
Разпространител: SSI	
Система: IBM	
Рейтинг: 91%	

Top 20 Games

име .	производител	тип
1. Tie Fighter	Lucas Arts	AC
2. Doom	Id Software	AC
3. Theme Park	Bullfrog	ST
4. Colonization	MicroProse	ST
5. Gabriel Knight	Sierra	AD
6. Outpost	Sierra	ST
7. Ultima 8: Pagan	Origin	RP
8. Rebel Assault	Lucas Arts	AC
9. System Shock	Origin	AC
10. Day of the Tentacle	Lucas Arts	AD
11. The Settlers	Blue Byte	ST
12. Betrayal at Krondor	Dynamix	RP
13. Quest for Glory 4	Sierra	AD,AC
14. Privateer	Origin	AC
15. UFO	MicroProse	ST
12. Syndicate	Electronic Arts	ST,AC
17. Sim City 2000	Maxis	ST
18. Leisure Suit Larry 6	Sierra	AD
19. Master of Magic	MicroProse	ST
20. FPS: Football Pro	Dynamix	SP

Легенда: AD = Adventure, RP = Role Playing, SI = Simulation,
ST = Strategy, WG = Wargames, AC = Action, SP = Sports

The Settlers

Ако имате проблеми със играта "The Settlers", то може би кодовете за всички нива, а също и някои основни стратегии биха ви свършили работа, така че:

КОДОВЕ:

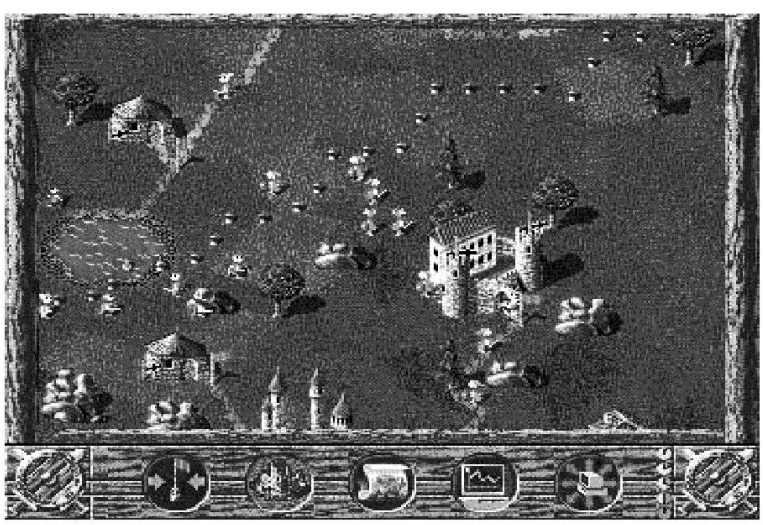
1. START	2. STATION
3. UNITY	4. WAVE
5. EXPORT	6. OPTION
7. RECORD	8. SCALE
9. SIGN	10. ACORN
11. CHOPPER	12. GATE
13. ISLAND	14. LEGION
15. PIECE	16. RIVAL
17. SAVAGE	18. XAVER
19. BLADE	20. BEACON
21. PASTURE	22. OMNUS
23. TRIBUTE	24. FOUNTAIN
25. CHUDE	26. TRAILER
27. CANYON	28. REPRESS
29. YOKI	30. PASSIVE

СТРАТЕГИИ:

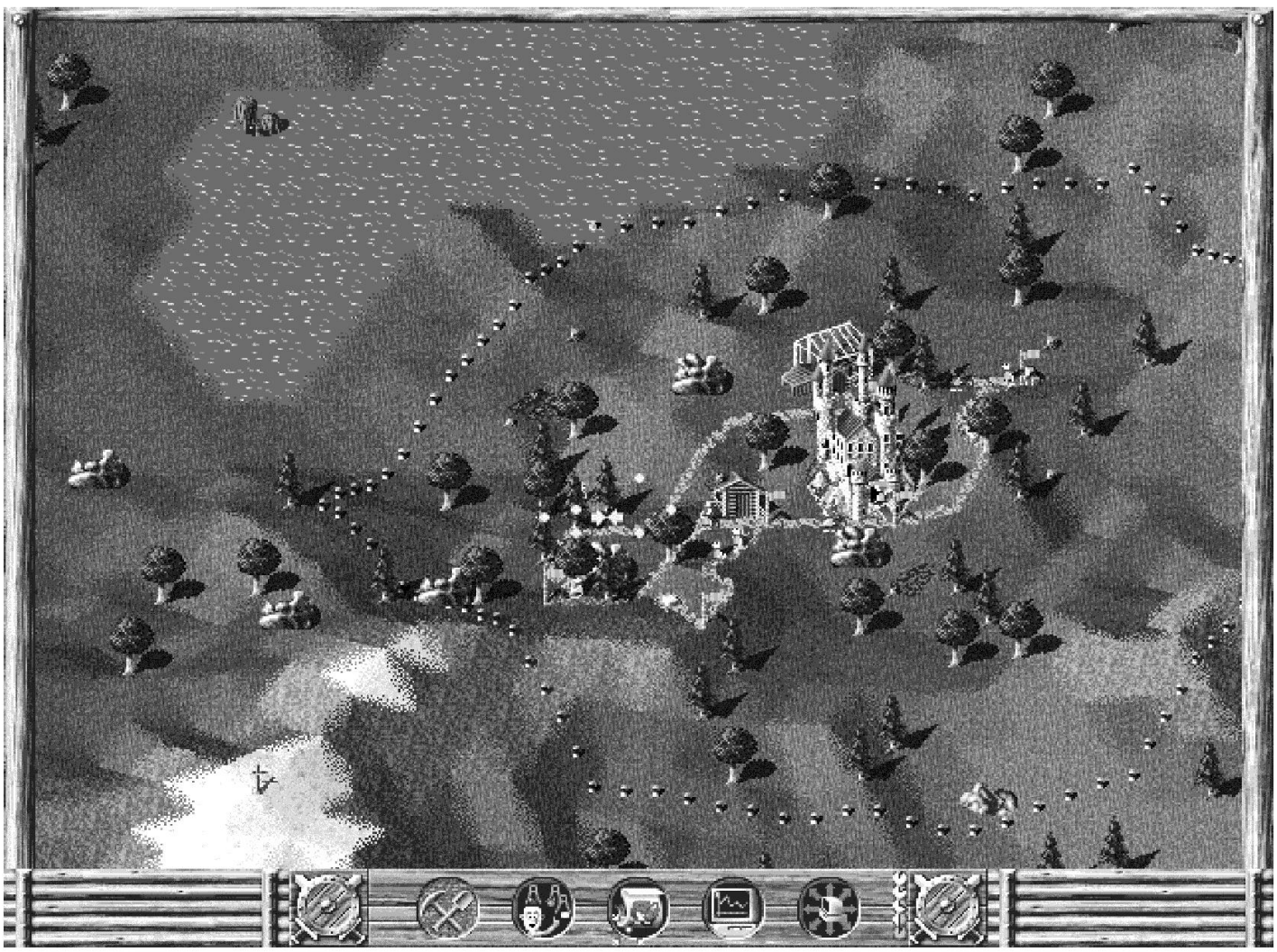
1. Главната ви цел трябва да бъде завладяването на нови територии, затова първото нещо което трябва да направите е да построите къщи за охраната. Строите колкото се може по-надалеч от замъка.

2. Ако в самото начало се опитвате да строите прекалено много неща наведнъж само ще забавите работниците си. Не се притеснявайте, ако играчите управлявани от компютъра строят по-бързо от вас, защото така те трябва да разпределят рицарите си доста по-нарядко от вас, което пък води до по-слабата им подготовка.

3. Никога не сменяйте пътя до някоя сграда докато се доставят камъни или дърва, защото това обърква малките човечета, кара ги да мислят, че е най-добре да се приберат обратно в замъка.

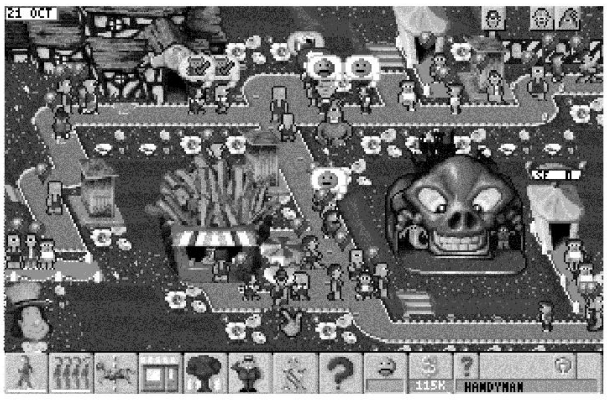


4. Оставете работниците си да ядат хляб. Не си правете труда да строите свинеферми и кланици, защото храна за 10 или 12 мини може да се получи само от три ферми за производство на зърно, една или две мелници и една пекарна.
5. Стройте два пъти повече мини за въглища отколкото други мини, защото ще имате нужда от въглища за производството на злато, стомана и оръжия.
6. В по-ранните нива настройте населеността на сградите на "weak", защото така повече рицари остават в замъка, там тренират и биват повишавани. Това правило трябва да бъде нарушавано само когато някой агресивен противник започне да ви създава проблеми.
7. Постройте си фабрика за сечива преди те да се свършат. Понеже път до там не е необходим не е нужно да й търсите специално място.
8. Война! За какво ни е необходима? Ами, от войната винаги може да се изкара полза беше казал някой. Най-добрият съвет, който можем да ви дадем е: недейте да бързате с битките. Когато все пак ви се прииска да си премерите силите с някого, правете го там, където бихте имали някаква полза. Например там, където можете да завладеете хълмове, в които има нещо ценно.
9, Най добрият начин за водене на битки е чрез записване на играта след всяко успешно сражение, а ако вашият герой умре, излезте от играта и зареждайте записа си докато той не спечели. Ако вашите воини имат чин капитан този метод е доста ефективен защото един капитан понякога може да победи противниковия замък само със няколко последователни стартирания. **CG**



THEME PARK

Започвате играта с прякор CHEAT, вземате назаем колкото можете повече пари, записвате играта в слот 0 и излизате. Идете в SAVE директорията и с редактор отворете файла CHEAT.G0. Променете Offset позицията от 12 до 16 на 0. Запишете и пуснете играта, при което няма да имате да връщате пари на никого. Започвате играта с име DEMO и паркът ви вече ще е построен. Ако ви пречи името DEMO, копирайте демо файла върху някои от вашите записани игри и започнете играта с новото име.



MASTER OF ORION

Задръжте Alt и напишете следното: MOOLA и попадате 100 години преди новата ера, GALAXY и виждате всички кораби и планети.

RAPTOR

Правите копие на SAVEGAME (името му е CHAR0000.FIL или нещо подобно). След това отворете с редактор оригиналния файл и променете bytes 24, 25, 26, така че в началото да са FF, FF, FF, и ще имате достатъчно пари, за да си купите най-хубавите оръжия.

OUTPOST

CTRL + F9 убива всички бунтовници. CTRL + F10 позволява да извикате меню за бедствия, ако искате да се чувствате самоубиец. CTRL + F11 дава неизчерпаеми ресурси. CTRL + F12 променя морала, нивото на образование и нивото на престъпност.

JURASSIC PARK

Тук ви предоставяме, кодовете за различните нива на играта на Ocean - Jurassic Park:

1. B12A556B 2. 3B5FB56B
3. 0377D56B 4. 607AF56B
5. EB8FD56B 6. 8B8FF56B
7. AB90156B 8. 4B90356B

SIM CITY 2000

Ето ви един, много лесен начин да спечелите пари в играта Sim City 2000. Започнете нова игра в "труден" режим и веднага купете акции за 10,000$. Въведете двапъти "fund" и след това отговорете с "yes". След това в карая всяка година ще получавате по 1,000,000$.

SYNDICATE

Когато започнете играта на Bullfrog - Syndicate изберете вместо вашето име (your team) - "COOPER TEAM". След това се върнете в менюто с играчите и ще откриете много интересни работи - силни брони, много пари и оръжия също така ще можете да си изберете която и да е мисия. **CG**

COMPUTER GAMES

Главен редактор
Трифон Гяцов

Отговорен секретар
Кирил Гяцов

Сътрудник
Емил Недков

Художник
Иво Борисов

Автори на статии:
Красимир Крумов
Борислав Ангелов
Александър Велев
Владлен Ненков
Петър Пенчев

Разпространител
Георги Кърпачев

Кореспондент
Цветомир Василев

Адрес на редакцията:
София 1799 ПК 15,
сп. "Computer Games"
тел. 75-40-67
Банкова сметка:
Туристспортбанк
No.7501807065018

«COMPUTER GAMES» Е СПИСАНИЕ, ПОСВЕТЕНО НА НЯКОИ ОТ НАЙ-ПОПУЛЯРНИТЕ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ, ПРОИЗВЕДЕНИ И РАЗПРОСТРАНЯВАНИ ПО СВЕТА И У НАС.
АВТОРИТЕ ПРЕДОСТАВЯТ СВОИ МНЕНИЯ И ВИЖДАНИЯ, КОИТО СА СЪОБРАЗЕНИ С ОТЗИВИТЕ ЗА ПРОДУКТИТЕ ОТ ЧУЖДЕСТРАННИЯ ПЕЧАТ И СВЕТОВНИЯ ПАЗАР.
ЗА МНЕНИЯ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПИШЕТЕ НА АДРЕСА НА РЕДАКЦИЯТА.

ЦЕНА 24,95 ЛВ.

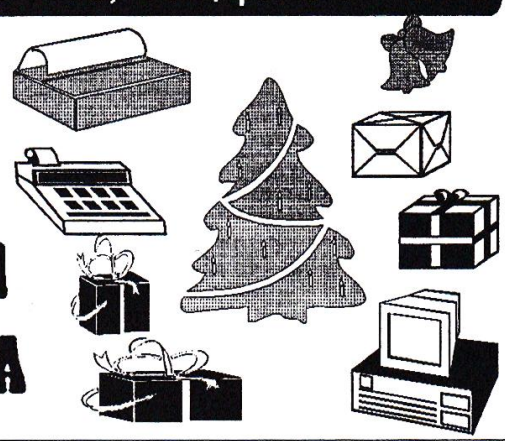
DOOM

Искате ли да играете на Doom в мрежа?
Искате ли да участвате в състезание по Doom?
Искате ли да сте победител по Doom?
Ако е така, побързайте да се запишете и да участвате в нашето състезание.

То ще се проведе на 7.1.1995г.
на адрес: бул. "Цар Борис III" 136Б
Ако желаете да се запишете, пратете ни самоадресиран плик с марка, за да получите условията и талон за участие за провеждане на играта. За информация тел: 75-40-67.
Победителите ще получат специални награди.
Не изпускайте шанса си!
Последен срок за записване е края на 1994г.

Comel Soft Co.
магазин - *office equipment*
ул. "Г. С. Раковски" 130; тел./факс 81 48 98

ПОВЕЧЕ ОТ 800 КОЛЕДНИ ПОДАРЪКА



АБОНАМЕНТ

Желаещите да се абонират за списание "Comuter Games", могат да го направят, като изпратят пощенски запис на адреса на редакцията:
София 1799, П.К. 15, за Трифон Гяцов
Сумата за абонамента е:
3 месеца - 73лв.
6 месеца - 135лв.

Машини специално комплектовани, за да бъдат шампиони в своя клас:

издателска дейност,

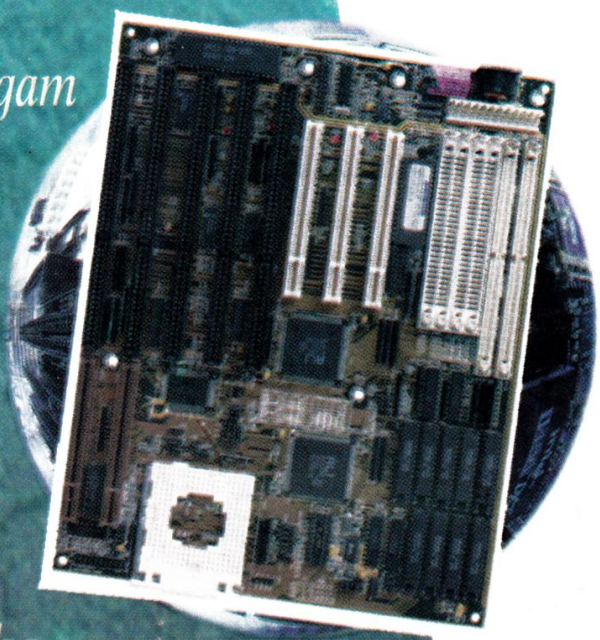
прецизна графика,

тежки изчисления,

сървари за приложения,

всичко изискващо висока мощност.

Компютрите от серията Stinger доказаха своята ненадмината производителност.



DX2/66 MHz

DX4/100 MHz

Pentium/66/90/100 MHz

PERSY Ltd.

София 1618 бул. "Цар Борис III" 136 Б

тел. (359 2) 550 013, факс (359 2) 566 912